



4.Edition

# Spielerhilfe

Stufe	Aktionswürfel
1	W4-2
2	W4-1
3	W4
4	W6
5	W8
6	W10
7	W12
8	2W6
9	W8+W6
10	2W8
11	W10+W8
12	2W10
13	W12+W10
14	2W12
15	W12+2W6
16	W12+W8+W6
17	W12+2W8
18	W12+W10+W8
19	W20+2W6
20	W20+W8+W6
21	W20+2W8
22	W20+W10+W8
23	W20+2W10
24	W20+W12+W10
25	W20+2W12
26	W20+W12+2W6
27	W20+W12+W8+W6
28	W20+W12+2W8
29	W20+W12+W10+W8
30	2W20+2W6
31	2W20+W8+W6
32	2W20+2W8
33	2W20+W10+W8
34	2W20+2W10
35	2W20+W12+W10
36	2W20+2W12
37	2W20+W12+2W6
38	2W20+W12+W8+W6
39	2W20+W12+2W8
40	2W20+W12+W10+W8

Situationsmodifikatoren		
Situation	Probenmodifikator	Verteidigung
Bedrängt	-2	-2
Niedergeschlagen	-3	-3
Blind	-4	-
Überrascht	Keine Proben erlaubt	-3

**Neu - in der 4. Edition**  
 1 Runde dauert ca. 6 Sekunden  
 Halbmagie = Kreis + Attribut Probe (Karma möglich)  
 Karma auf alle Talente möglich (außer Vielseitigkeitstalente)  
 Karma Kosten keine LP mehr; Ritual 1x am Tag möglich  
 Aufmerksamkeit ein neues Wahrnehmungstalent  
 Anzweifeln keine Probe nötig! (nur für kurze Schadenszauber mögl.)  
 Durchschauen z.B. wenn der Angriffswert über den D-Wert liegt  
 Illusions-Schaden ist bei Lebewesen = realer Schaden!  
 Klettern basiert auf GES; Rüstung schützt nicht bei Fallschaden  
 Schwimmen basiert auf STR = 1/2 Bewegungsweite  
 Luft anhalten = Stufe Zähigkeit Runden  
 Flammenschaden = physikalischer Schaden  
 Wunden: -1 bei der ersten Wunde (pro Wunde)!  
 Ein zusätzlicher Erfolg pro 5 Punkte Differenz  
 Schaden + 2 pro Erfolg (bei Zauber sieh Beschreibung)  
 Keine "schlechten" Erfolge mehr; nur Regel der Eins  
 Rüstung Keine Direkttreffer mehr  
 Schilde Erhöhen die Körp. Verteidigung  
 Niederschlag Wundschwelle >5  
 Verzögern; ermöglicht Einsatz von Talenten für die man eine höhere Initiative benötigt

Berittener Kampf		
Kampfoption	Überanstrengung	Wirkung
Stationäre Angriffe	-	Reiter und Reittier können angreifen
Bewegliche Angriffe	-	Reittier bewegt sich vor- oder nach dem Angriff; Verteidiger muss ggf. seine Initiative senken
Sturmangriffen	-	Reittier kommt neben Ziel zum Stehen; Schaden des Reiters + STR Reittier; Reiter Niederschlagsprobe gegen ZÄH Verteidiger
Angriffe im Vorbeireiten	1 für Reiter	Aufteilen der Bewegung; Reittier kann angreifen; Reiter bedrängt (-2)
Totale Sturmangriffe	1 für Reiter	Aufteilen der Bewegung; Reittier entfernt sich (Rest x 2) Bewegung weiter; Schaden des Reiters + STR Reittier; Reiter Niederschlagsprobe gegen ZÄH Verteidiger Reiter bedrängt (-2)

Amulette	Preis	Blut schaden	Wirkung
Letzte Rettung	450	3	Probe +6
Verzweigungsschlag	275	3	Probe +6
Verzweigungszauber	300	3	Probe +6
Heilmittel			
Erholungstrank	50		Erholung +8
Heiltrank	300		Erholung +8 und 1 Wunde
Kelias Gegengift	125		8 Std keine Giftwirkung (ohne Probe)
Wiederbelebungs salbe	600		aktiviert alle Erholungsproben (bis zu ZÄH oder WIL Stunden)

Ausweichtalente sind	
Hieb Ausweichen	Nah- und Fernkampf
Eisener Wille	Zauber widerstehen
Starrsinn	Soziale Talenten widerstehen
Das Talent Willenskraft erhöht nur den Schaden für Zauber	

Zusätzliche Erfolge bei Zauber	
Dauer	Wirkung
1 Runde	+2 Wirkung
x Runden	+2 auf Dauer

Zusätzliche Fäden	
Kreis	Zusätzliche Fäden
1 - 4	1
5 - 8	2
9 - 12	3
13 - 15	4

Zusätzliche Fäden	
(Details siehe Beschreibung)	
Wirkung verstärken	+2
Bereich Ausdehnen	+2
Reichweite erhöhen	+10
Dauer verlängern	+2
Zusätzliches Ziel	+1

Kampfoption	Überanstrengung	Wirkung/Modifikator
Abwehrhaltung	-	+3 auf Körperliche und Mystische Verteidigung; -3 auf alle Aktionsproben (außer Niederschlagsproben)
Aggressiver Angriff	1 pro Angriff	+3 auf Angriffs- und Schadensproben; -3 auf Körperliche und Mystische Verteidigung
Angriff zum Betäuben	-	Schadensprobe verursacht Betäubungsschaden; Verwundeter Gegner ist zusätzlich Bedrängt (-2)
Angriff zum Niederschlag	-	Kann Gegner niederschlagen; verursacht keinen echten Schaden
Aufspringen	2	Erlaubt dem Charakter, aufzuspringen und eine Standardaktion auszuführen. Keine weitere Bewegung erlaubt.
Aufteilen der Bewegung	1	Erlaubt eine Bewegungs-/Aktions-/Bewegungs-Kombination; Charakter gilt als Bedrängt (-2)
Erwartung eines Sturmangriffs	-	Erlaubt dem Charakter, einen berittenen Gegner aus dem Sattel zu holen Verteidiger erhält STR des Reittiers; Angreifer macht Niederschlagsprobe
Gezielter Angriff	1	-3 auf Angriffsprobe; wenn erfolgreich, trifft Angriff die anvisierte Stelle Kann nicht zur Schadenssteigerung genutzt werden
Schwanzangriff [nur T'skrang]	-	Erlaubt zusätzlichen Waffenlosen Angriff (-2 auf alle Proben)
Zerschmettern eines Schildes	1	Zerbricht den Schild des Gegners

Throalischer Kalender		
12 Monate je 30 Tage		
Strassa	Fest der Erde (5 Tage)	Raquas
Veltrom		Sollus
Charassa		Riag
Rua		Teayu
Mawag		Borrum
Gahmil		Doddul

Währungstabelle	
Edelmetall und Elementar Münzen	
1 Silber	10 Kupfer
10 Silber	1 Gold
100 Silber	1 Erd/Wasser
1.000 Silber	1 Luft/Feuer
10.000 Silber	1 Orichalkum